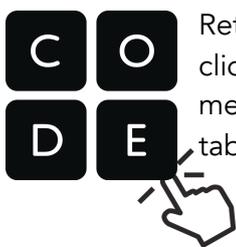


## SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE – VOLLEY 5<sup>ÈME</sup> & 3<sup>ÈME</sup>

Application développée par Pierre DRIVOT

Les choix présentés ici sont justifiés par rapport à un projet de classe, un environnement, des besoins éducatifs précis, une sensibilité pédagogique forte etc... Il s'agit en premier lieu dans cet article de vous proposer un outil d'observation personnalisé ou à personnaliser, plus qu'une conception pédagogique.



Retrouver cette application en scannant le QR Code ci-contre ou bien en cliquant directement sur le logo de gauche. Vous pourrez également aisément mettre cette application en favoris, directement sur l'écran d'accueil de vos tablettes ou smartphones (procédure à suivre en fin d'article)



<http://vu.fr/volleyapp>

### BALLON HAUT, PROCHE DU FILET !

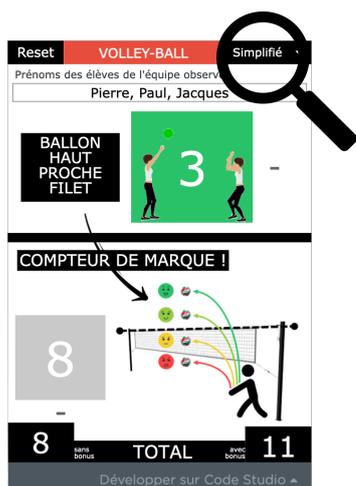
« LE MEILLEUR VOLLEYEUR ? C'EST CELUI QUI ENVOIE HAUT !!! »

Favoriser et stabiliser les trajectoires hautes, proches du filet afin de terminer le point dans les conditions les plus favorables possibles, de la 5<sup>ème</sup> à la 3<sup>ème</sup>.



### RÉSUMÉ RAPIDE DU SCÉNARIO PROPOSÉ

Observation en situation de matchs 2c2 ou 3c3 sur terrain de 4,5m \* xxx. La classe est divisée en trois groupes de niveaux (or, argent, bronze). Plusieurs organisations de matchs possibles, par niveau ou groupe hétérogène. Deux tablettes nécessaires par terrain, connectées à internet.



Deux versions de l'application

Une version **simplifiée** pour les 5<sup>èmes</sup> (1<sup>er</sup> cycle)

Une version plus **complète** pour les 3<sup>èmes</sup> (second cycle)



## FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE 5<sup>ème</sup>

### Je mets mon camarade en position favorable de renvoi chez l'adversaire.

- Classe divisée en trois niveaux de pratique : or, argent, bronze.
- Équipes de match (constituées par le professeur afin d'être le plus homogène possible entre elles) : chaque équipe est représentée par un joueur OR, un joueur ARGENT, un joueur BRONZE.
- Match 2c2 de 6' :
  - \* 2' : argent et bronze sur le terrain / or arbitre ou observe
  - \* 2' : or et bronze sur le terrain / argent arbitre ou observe
  - \* 2' : or et argent sur le terrain / bronze arbitre ou observe
- **Attraper possible en première touche...**
  - ...pour un lancer à deux mains à la cuillère OU en passe haute (à vous lecteur de choisir !)
- **Version simplifiée de l'application** afin de permettre aux élèves de visualiser et intégrer le visuel sur les hauteurs de ballon et de simplifier l'observation.
- Organisation en montée descente ou ronde italienne pour faciliter les rotations.

#### Observation

\* Ballon haut proche filet = un ballon « vert+ » [vert foncé], dans les 3m.

Un ballon vert foncé n'est pas un ballon lancé juste au-dessus du filet (compétence verte) mais un ballon lancé « bien au-dessus du filet ». Quelques démonstrations suffisent à vous accorder avec vos élèves.

Compteur bonus intéressant car plus l'échange est long, plus les élèves ont la possibilité de capitaliser !

\* Compteur de marque normal

## FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE 3<sup>ème</sup>

### Je finis le point grâce à un ballon favorable de mon camarade

- Classe divisée en trois niveaux de pratique : or, argent, bronze.
- Équipes de match (constituées par le professeur afin d'être le plus homogène possible entre elles) : chaque équipe est représentée par un joueur OR, un joueur ARGENT, un joueur BRONZE.
- Match 2c2 de 6' :
  - \* 2' : argent et bronze sur le terrain / or arbitre ou observe
  - \* 2' : or et bronze sur le terrain / argent arbitre ou observe
  - \* 2' : or et argent sur le terrain / bronze arbitre ou observe
- ▶ Match 3c3 possible avec deux équipes qui jouent et une qui arbitre / observe
- **Attraper possible en seconde touche...**
  - ...pour un lancer à deux mains à la cuillère OU en passe haute (à vous lecteur de choisir !)
- **Version complète de l'application** : les élèves sont habitués à la notion de « ballon haut proche filet » (5<sup>ème</sup>). C'est pourquoi, l'observation complète devient alors plus aisée pour eux.
- Organisation en montée descente, ronde italienne, tournois, autres...

#### Observation

\* Ballon haut proche filet

\* Comment ont-ils marqué : l'observation complète met en avant la manière de marquer le point, sous forme de bonus. Le choix se porte sur de la mise hors de portée de l'adversaire : « *si l'adversaire se jette sur le ballon envoyé en zone arrière et le touche, alors il n'y aura pas de bonus !* »

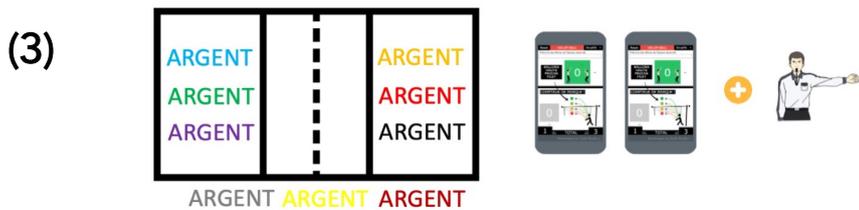
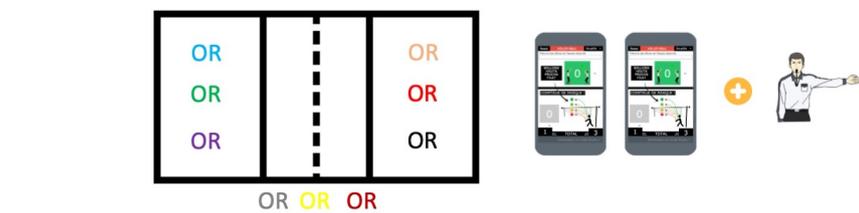
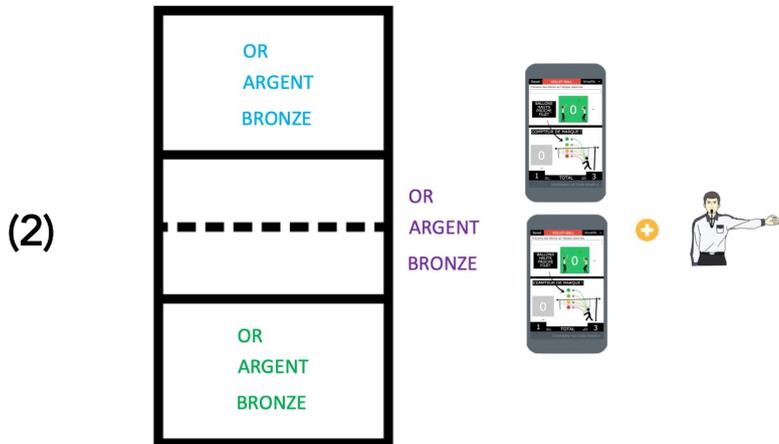
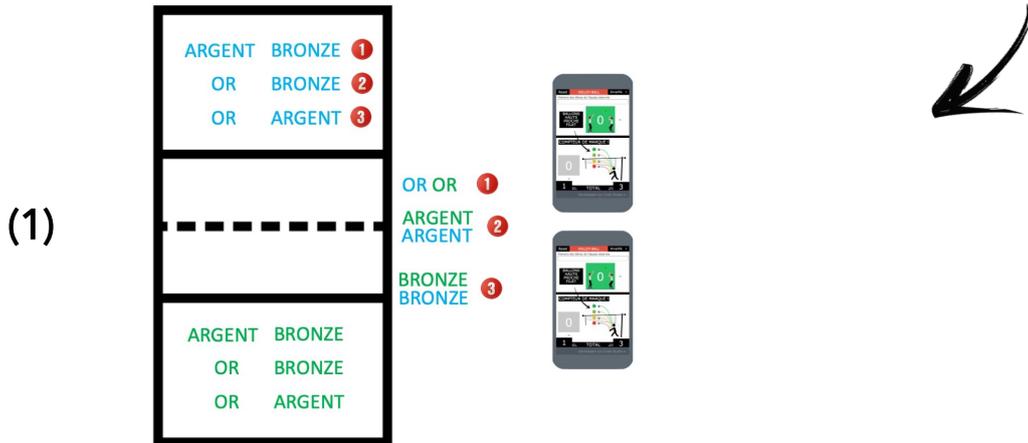
▶ Fond du terrain 2pts :

▶ Balle descendante 3pts

## PROTOCOLE D'ORGANISATION DES MATCHS

- (1) 2c2 OAB [or, argent, bronze] : 6 minutes de matchs en alternant les doublettes toutes les 2'. Application Timer sur le vidéoprojecteur et les élèves sont autonomes dans les rotations. Observation et arbitrage par les joueurs qui sont en attente.
- (2) 3c3 OAB [or, argent, bronze] : tournoi à trois équipes, match de 6'. Observation et arbitrage par l'équipe en attente.
- (3) 2c2 ou 3c3 par couleur de médailles : tournoi à trois équipes, match de 6'. Observation et arbitrage par l'équipe qui attend.

Fiche de score à la fin de chaque match à remplir (voir plus bas)

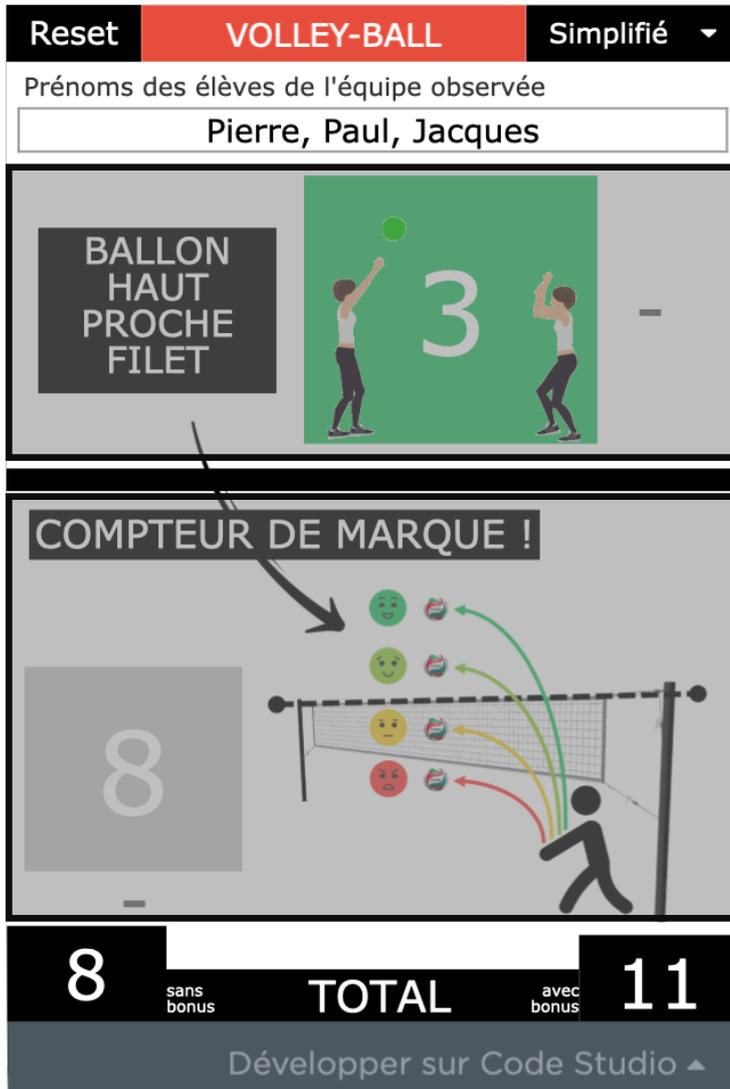


## PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'APPLICATION

Deux grosses zones séparées par un trait noir épais :

- Une zone de remplissage **PENDANT** l'échange
- Une zone de remplissage **APRÈS** l'échange.

Pendant l'échange, le gros bouton permet à l'élève de laisser le pouce à proximité et de cliquer sans même avoir besoin de regarder la tablette !



ZONE  
D'OBSERVATION À  
REEMPLIR **PENDANT**  
**L'ÉCHANGE**

Position de l'élève

Regard levé, pouce toujours proche du bouton vert

► Pas besoin de baisser la tête !

ZONE DE MARQUE  
À REMPLIR **APRES**  
**L'ÉCHANGE**

# PRÉSENTATION DE L'APPLICATION – **MODE SIMPLIFIÉ**

Tout remettre à zéro

Choix du mode simplifié ou complet

Reset **VOLLEY-BALL** Simplifié ▾

Prénoms des élèves de l'équipe observée  
Pierre, Paul, Jacques

BALLON HAUT PROCHE FILET

3

COMPTEUR DE MARQUE !

8 - 11

8 sans bonus TOTAL avec bonus 11

Développer sur Code Studio ▲

Notre fil rouge tout au long du cursus volley de l'élève.

Visuel de rappel pour les élèves. Seuls les ballons à la trajectoire du type vert foncé comptent.

Compteur de points classique

# PRÉSENTATION DE L'APPLICATION – **MODE COMPLET**

Tout remettre à zéro

Choix du mode simplifié ou complet

Reset **VOLLEY-BALL** Complet ▾

Prénoms des élèves de l'équipe observée

Pierre, Paul, Jacques

**BALLON HAUT PROCHE FILET**



Notre fil rouge tout au long du cursus volley de l'élève.

**COMMENT ONT-ILS MARQUÉ ?**

autres  
(service raté de l'adv.,  
balle dans le filet etc...)

en visant la zone arrière  
(sauf service)

smash  
(balle descendante)

3pts si mise hors de portée sur une balle descendante

2pts si mise hors de portée en zone arrière.

9

3

1

13 sans bonus

**TOTAL**

avec bonus 20

Développer sur Code Studio ▲

Compteur de points classique



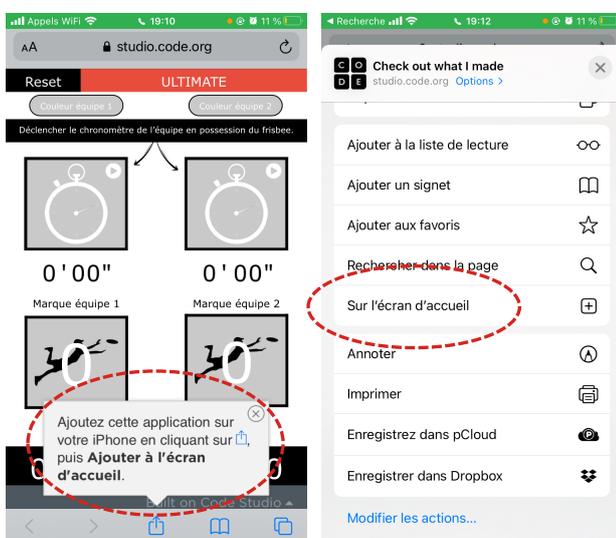
- Motivation des élèves car le score final se calcule en direct, avec ou sans bonus !
- Accessibilité et compréhension de l'outil très simple, visuel.
- Gros bouton : l'élève peut ne pas regarder l'écran pour observer !
- Progressivité d'utilisation dans le cursus de l'élève (mode simplifié en 5<sup>ème</sup> et complet en 3<sup>ème</sup>)
- Organisation stable donc la mise en place est rapide.
- Outil adapté à un vrai choix pédagogique et didactique précis.
- Application universelle tablettes et smartphones (Android, iOS, MacOs, PC etc...) sans installation, gratuite
- Observation à deux élèves possible : l'un commente, l'autre tape sur l'écran.



- Nécessite une connexion internet.
- Nombreuses tablettes à prévoir (une par équipe observée). Smartphones élèves possibles (ce que je fais avec les 3<sup>èmes</sup> généralement si je n'ai occasionnellement pas assez de tablettes).

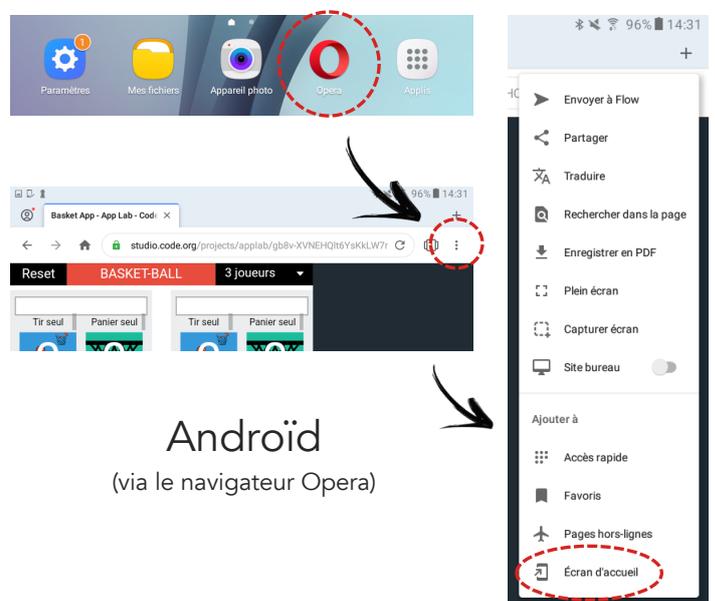
## METTRE L'APPLICATION SUR L'ECRAN D'ACCUEIL DE LA TABLETTE

En général ce sont les élèves qui me mettent à jour les tablettes.



iOS

(via le navigateur Safari)



Android

(via le navigateur Opera)

# STUDIO CODE

## REMIXER UNE APPLICATION



## PERSONNALISER MES APPLICATIONS

Le code des applications est libre. Il peut être copié, manipulé à votre guise. De très bons tutoriels de notre collègue Jérôme SACARD alias Webjéjé sont disponibles sur son site internet (cliquer sur l'image de droite). En attendant, voici comment accéder au code et commencer à manipuler l'application.

